Hunter X Hunter, Greed Island: exposição e o jogo.

Uma das coisas que é mais criticada em Hunter Hunter é o excesso de texto, mas calma, esse vídeo não é passando a mão na cabeça do Togashi. Essa quantidade absurda de texto é geralmente localizada no inicio (e um pouco no meio) de cada arco. Mas Togashi incrivelmente tem motivos muito evidentes para usar do recurso excessivo de texto. E para exemplificar isso do jeito mais perfeito possível, vamos analisar o arco do greed island.

Aprendendo a jogar.

Há quem diga que a vida é um jogo, que cada obstáculo que temos que passar é somente mais um desafio para que possamos chegar ao próximo nível. Essa modo de pensar já foi transpassado para historias a muito tempo, na realidade, é até bem comum historias que os personagens tem níveis, habilidades, skills... até o próprio Hunter X Hunter usa uma narrativa baseada nisso. Então nesse arco; Gon e Killua conseguiram finalmente acesso ao jogo Greed Island, criado pelo pai do gon, a entrar no jogo, Gon recebe uma mensagem de seu pai, falando para ele se divertir jogando. O objetivo do Jogo é conseguir coletar todas as 100 cartas presentes naquele mundo, cartas essas que podem ser magias, ou apenas um item normal. Todas as cartas são armazenadas em um livro que todos possuem, o único modo de sair do jogo é; coletando todas as cartas, ou usando uma carta especial que serve somente para sair do jogo. Gon e Killua vão querer coletar todas as cartas para realmente zerar o jogo, mas, no caminho deles vai encontrar bomber, (ou boomer). Ele é líder de uma facção que se formou dentro do jogo, de pessoas que usam da força bruta para roubar as cartas de outras pessoas. Então todo o arco vai se desenvolver com a investigação para descobrir que é o tal do Bomber e Gon e Killua treinando, que sim, esse é um arco de treinamento.

Primeiramente por que eu chamo de jogo? Dentro do Greed Island os personagens acham todo um novo mundo, com regras e leis próprias, é um jogo pelo modelo de apresentação, que é sempre de personagens que estão fora desse núcleo, trabalhando para poder primeiramente entender como o mundo funciona. Em todos os arcos sempre existe algum ou alguns, personagens que servem para dar uma mão, ajudar os protagonistas a conseguir alguma coisa importante, passar alguma informação para eles, esse tipo de coisa. Aqui se cria um pouco de dialogo expositivo sobre a trama, que é onde se concentra a maior parte do texto em HxH, quando um personagem que já esta dentro do jogo daquele mundo, explica como esse mundo funciona para pessoas que não sabem. Essa exposição que faz parecer que você está lendo uma bíblia. É como se o Togashi em vez de explicar aos poucos como o mundo funciona, no início da historia, já joga todas as cartas na mesa. Se for analisar somente o inicio, é somente um bocado de texto, sobre um mundo estranho e novo. Mas, para não gerar problemas e afastar o publico, aqui entra o desenvolvimento da trama.

Como você já tem as cartas que dizem como o jogo funciona, agora o Togashi vai simplesmente trabalhando em exemplificar como cada coisa realmente funciona, explicando os pormenores e mostrando todos os furos que existem no próprio jogo que ele mesmo criou. Por exemplo, a ideia de Gon de sair do jogo levando uma carta magica que tem o poder de lhe teletransportar para onde outra pessoa está, assim levando ele dirimente ao

seu pai. E durante todo esse desenvolvimento de aprendizado, quando eles aprendem, treinam e dominam todas as regras do jogo Gon e Killua acabam se tornando mestres no jogo daquele mundo. Mas isso não quer dizer que eles somente venceram o jogo do Greed island.

Uma apresentação em várias partes.

Togashi trabalha Hunter Hunter com apresentações, aqui ele não conta uma historia de um mundo, ele conta varias historias, de alguns mundos. Só que um de cada vez. Então, pensando da estrutura básica de uma historia, no inicio de cada arco, ele tem de lhe apresentar um mundo totalmente novo. Porque, fora as relações de personagens, cada arco depende muito pouco um do outro, eles em si funcionam muito bem individualmente. O que isso significa? Todo arco de Hunter Hunter é um novo mundo, um novo jogo, com novas regras, fresquinho para que o nosso querido Gon o explore. Foi visto no segundo vídeo de My hero academia, que a tenção de uma historia tem de ser sempre constantemente crescente. Então, um arco após o outro, a tenção tem de ser cada vez maior, algo cada vez mais perigoso, de uma magnitude cada vez maior! E como o Togashi faz isso? Complicando as coisas, como cada arco trabalha com coisas e questões cada vez maiores e mais complicadas o volume de texto de arco para arco vai somente aumentando (tanto que eu não consegui ler o arco do Continente Negro, desculpa ae).

Eu não considero tanto um defeito da obra esse grande volume de texto, é até provável que se você viu somente o anime você nem tenha percebido, lá eles conseguiram dar uma aliviada muito forte nisso. Mas sim, o excesso de texto com diálogos expositivos pode afastar alguns leitores. Mas sendo bem sincero, eu até gosto, tem um motivo, é o jeito do cara escrever, e para mim isso faz parte da experiência é uma das coisas que torna Hunter Hunter algo tão especial.

Obrigado por assistir esse vídeo, se gostou, julgue apoiar esse canal, eu acho que é isso pessoas, e até mais.